

Tony Björkman

“Making of IRON SKY”-näyttelyn suunnittelu

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Muotoilun koulutusohjelma
Teollinen muotoilu
Opinnäytetyö
16.3.2013

| | |
|---|--|
| Tekijä(t) Otsikko | Tony Björkman "Making of IRON SKY"-näyttelyn suunnittelu |
| Sivumäärä Aika | 41 sivua + 1 liite 16.03.2013 |
| Tutkinto | Muotoilija AMK |
| Koulutusohjelma | Muotoilun koulutusohjelma |
| Suuntautumisvaihtoehto | Teollinen muotoilu |
| Ohjaaja(t) | Juha Ainoa, Metropolia Ammattikorkeakoulu Lauri Johansson, Q & A |
| <p>Työn tarkoituksena on Iron Sky-elokuvan ympärille Helsingin Taidemuseossa esitettävän näyttelyn suunnittelu. Työ kattaa näyttelyn rakentamiseen liittyvien osatekijöiden tutkimista, niin teoreettisesti kuin ongelmanratkaisullisesti. Työssä paneudutaan esillepanoratkaisuiden lisäksi niin valaistussuunnitteluun, tilasuunnitteluun kuin näyttelysuunnittelun tuomiin haasteisiin. Työssä tutkitaan potentiaalisia esillepanoratkaisuja, sekä olemassa olevien ratkaisujen muunneltavuutta, sopiviksi kyseisen näyttelyn luomiin vaatimuksiin.</p> <p>Työssä perehdytään näyttelyn sisällölliseen suunnitteluun, museopedagogiaan ja näyttelykuratointiin. Opinnäytetyö tarjoaa näkemystä näyttelysuunnittelun osa-alueiden laajuudesta ja monimuotoisuudesta.</p> <p>Taustatietoa kerättiin haastatteleamalla Helsingin Taidemuseon työntekijöitä, analysoiden mahdolliset heikkoudet sekä vahvuudet olemassa olevista esillepanoratkaisuista. Käsitykset museoiden haluista ja tarpeista näyttelysuunnittelun saralla vahvistuivat ja muodostivat realistisen kuvan näyttelysuunnittelun mahdollisuuksista ja haasteista.</p> | |
| Avainsanat | muotoilu, näyttelysuunnittelu, tilasuunnittelu, näyttelykuratointi, museo, Iron Sky, elokuvateollisuus |

| | |
|--|---|
| Author(s) Title | Tony Björkman "Making of IRON SKY"-exhibition design |
| Number of Pages Date | 41 pages + 1 appendice 16 March 2013 |
| Degree | Bachelor of Culture and Arts |
| Degree Programme | Design |
| Specialisation option | Industrial Design |
| Instructor(s) | Juha Ainoa, Metropolia University of Applied Sciences Lauri Johansson, Q & A |
| <p>The purpose of this thesis is the design of the exhibition "Making of IRON SKY" in Helsinki Art Museum. The thesis extends of studying different attributes of building an exhibition, both theoretically and from the perspective of problem-solving. In addition to presentational solutions the thesis concentrates to the challenges of lighting design, space design and exhibition design. The thesis studies potential presentational solutions and the possible ways of varying the existing solutions to suit the needs of this exhibition.</p> <p>The thesis explores the content design of an exhibitions, as well as museum pedagogy and exhibition curatory. The thesis offers a viewpoint to the range and diversity of the field of exhibition design.</p> <p>The background information was collected by interviewing the employees of Helsinki Art Museum, which helped in analyzing the possible pros and cons of the existing solutions in the museum. The progress of the project strengthened preconceptions of the museum's desires and needs concidering exhibition design. I succeeded in forming a realistic image of the possibilities and challenges of exhibition design.</p> | |
| Keywords | design, exhibition design, space planning, exhibition curation, museum, Iron Sky, film industry |

Sisällys

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Johdanto | |
| 1.1 | Iron Sky | 1 |
| 1.2 | Näyttelyn tavoitteet yhteiskunnallisesta näkökulmasta | 2 |
| 1.3 | Kävijäprofilointi | 4 |
| 2 | Tilan hahmottaminen | |
| 2.1 | Pienoismallin rakentaminen | 5 |
| 3 | Tilan valaistus | |
| 3.1 | Valo elämyksen tuottajana | 9 |
| 4 | Näyttelyn esillepanoratkaisut | |
| 4.1 | Näyttelyn saarekkeet | 12 |
| 4.1.1 | Tarina/luonnokset | 15 |
| 4.1.2 | Yhteisö-seinä | 18 |
| 4.1.3 | Pad-piste, "Augmented reality" | 19 |
| 4.1.4 | Komentosilta | 21 |
| 4.1.5 | Elokuvateatteri | 28 |
| 4.1.6 | Avaruuspuku-podesti | 29 |
| 4.1.7 | Diorama | 30 |
| 4.1.8 | "Information overflow" | 35 |
| 4.1.9 | Green screen | 36 |
| 5 | Yhteenveto | 39 |
| 6 | Lähteet | 41 |

Liitteet

Liite 1. Toteutumattomat suunnitelmat

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä keskitytään "Making of IRON SKY"-näyttelyn suunnitteluun ja aiheeseen liittyvien osatekijöiden ja muuttujien tutkimiseen ja analysoimiseen. Näyttelyn tarkoituksena oli tarjota tieteisfanien lisäksi myös tavallisille kansalaisille todentuntuinen kuva siitä, mitä osa-alueita massiivinen elokuva-produktio pitää sisällään, unohtamatta kotimaisen osaamisen korostamista. Näyttely oli yleisölle avoinna Helsingin Taidemuseon Tennispalatsin yläkerran näyttelytilassa 28.09.2012 – 20.01.2013 välisenä aikana. Suunnittelutyö toteutettiin yhdessä suunnittelutoimisto Q & A:n kanssa ja suunnitteluprosessia kuratoi Helsingin Taidemuseon Mikko Oranen.

1.1 Iron Sky

Iron Sky on tamperelaisen Energia Productions:n tuottama humoristinen tieteiselokuva, jossa natsit palaavat takaisin maahan Antarktikselle, josta pakenivat vuonna 1945 avaruuteen SS-upseeri Hans Kammlerin kehittämän teknologian turvin. Elokvassa natsit perustavat kuun pimeälle puolelle tukikohdan, jossa heidän on määrä rakentaa voittamaton sotalaivasto ja vallata maapallo takaisin tilaisuuden tullen.

Iron Sky:n ohjasi Timo Vuorensola, joka on tuttu kulttimaineessa rypevän Star Wreck:in ohjauksesta. Jarmo Puskalan alkuperäisideaan perustuvasta käsikirjoituksesta vastasivat kirjailija Johanna Sinisalo, sekä tuotantoryhmään myöhemmin liittynyt Michael Kalesniko. Iron Sky:ta kuvattiin Saksassa syksyllä 2010, ja kuvauksia jatkettiin alkuvuodesta 2011 Australiassa, jossa studiokohtaukset toteutettiin käyttäen vihreää taustaa. Viimeiset otot kuvattiin helmikuun alussa, jonka jälkeen alkoi erikoistehosteiden tekeminen elokuvan kotikaupungissa Tampereella.

Poikkeukselliseksi elokuvan tekee kuitenkin tapa, jolla se on hyödyntänyt verkko-yhteisön voimaa. Osa elokuvan rahoituksesta ja suuri määrä tietoteknisestä osaamisesta on kerätty sen faniyhteisöltä. Iron Sky on ensimmäinen tämän mitaluokan elokuva, jossa on onnistuneesti käytetty yhteisörahoituksellista rahoitusmallia. Tuotantoyhtiö julkaisi toukokuussa yhteisöinvestointimallin, jonka avulla elokuvan ympärille muodostunut yhteisö pystyy tekemään pääomasijoituksen elokuvaan. Erityisen hyvin yhteisörahoitus sopii sellaisen genren elokuville, joilla on tarkka ja helposti rajautuva kohdeyleisö. Elokuvan kokonaisbudjetiksi tuli 7,5 miljoonaa euroa, joista noin 400 000 euroa on yhteisön rahoitusta ja 800 000 euroa oli Suomen elokuvasäätiön myöntämää tukea. Muita tahoja rahoitukseen oli mm: Hessen Film Invest, Eurimages, Nordisk Film & TV Fond sekä Screen Queensland. Ohessa budjetin jakauma rahoituksessa mukana olleiden maiden kesken:

Suomi € 3.972.720 =52,96 %

Saksa € 1.704.956 =22,73 %

Australia € 1.823.503 =24,31 %

Yhteisö on paitsi osallistunut elokuvan rahoitukseen, myös sen suunnitteluun ja toteutukseen. Erikoistehosteet ovat Energia-tuotantoyhtiön vastuulla, mutta elokuvanteosta kiinnostuneet ympäri maailmaa ovat saaneet suunnitella esimerkiksi avaruusalusten yksityiskohtia. Tuotantoon liittyviä tehtäviä on pilkottu osa-alueiksi ja jaettu internetin kautta halukkaille osajille. Lisäksi yhteisö on osallistunut mm. elokuvassa näkyviin kuvitteellisten elokuvajulisteiden suunnitteluun.

1.2 Näyttelyn tavoitteet yhteiskunnallisesta näkökulmasta

Elokuvatuotanto hakee uusia muotoja. Tekniikka on vuosikymmenten aikana kehittynyt huimasti ja erilaiset tietokoneavusteiset produktiot ovat jo arkipäivää. Tietotekniikka on tullut mukaan elokuvatuotantoon suurin harppauksin. Uusi

tekniikka näkyy tietysti valkokankaalla, mutta alkaa yhä enemmän kuulua myös kulissien takaiseen maailmaan. Filmikelat vaihtuvat vähitellen suoratoistoksi ja digitaalisiksi kopioiksi, jotka mahtuvat kätevästi muistikortille. Iron Sky -elokuvan ollessa erittäin teknologian kehitykseen keskittyvä, on mielestäni hyvinkin oleellista korostaa teknologiaa hyödyntävän interaktiivisuuden roolia myös näyttelyssä. Elokuva on monille tekniikasta kiinnostuneelle tärkeä mittapuu Suomen teknologisen osaamisen nykytilasta. Oletan että moni näyttelyn kävijöistä, niin vannoutuneet sci-fi fanit, elokuvantekijät kuin elokuvaan ja uuteen mediaan keskittyneitä yrityksiä ja ammattilaisia odottaa saavansa "behind the scenes"-tietoa elokuvan teknisestä puolesta. Kyseistä näyttelyä koskevan näyttelysuunnittelun yhtenä kantavana tausta-ajatuksena on luoda vuorovaikutusta kävijän ja esitettävän materiaalin välille.

On tärkeää myös miettiä minkälainen mielikuva näyttelystä halutaan jättää kävijöillensä. Yleisesti näyttelyiden tulisi viestittää paitsi aiheensa sanomaa, myös museon ja koko museoinstituutin sanomaa. Näyttely on viestintää, eräänlaista sanomien välittämistä. Sanomat koostuvat merkeistä ja merkityksistä. Museot määriteltiin jo 1970-luvulla multimediami, tekstistä, kuvista ja äänestä koostuvaksi vuorovaikutteiseksi kokonaisuudeksi. Medialla tarkoitettiin välineitä, joiden avulla välitetään merkityksiä. Museonäyttelykin on tämän valossa media. *"Näyttelyn välittämä ja tuottama informaatio, samoin kuin sen synnyttämät kokemukset, muodostavat keskeisen sosiaalisen vuorovaikutuksen alueen"* (Hällström 2011). Juuri tämän avulla tuotetaan sosiaalista identiteettiä ja yhteisöllisyyttä. Täytyy myös muistaa että vaikka museollakin on omat taloudelliset tavoitteensa, niiden tulonhankinnan on oltava sopusoinnussa museon voittoa tavoittelemattoman luonteen kanssa, ja sen tulisi edistää museon ja sen kokoelmien tuntemusta.

Douglas Kellnerin mukaan mediakulttuuri ylläpitää kulutuskulttuuria. Ne tukevat toisiaan, ohjaavat ajattelua ja käyttäytymistä. Media houkuttelee yleisöä samaistumaan tiettyihin näkökulmiin, asenteisiin, tunteisiin ja asemiin. Museon tavoitteena on kannustaa yleisöään luomaan omia tulkintoja ja käsityksiä sekä

opettaa, mutta myös saada kävijässä aikaan tiedon, tunteen ja jopa asenteen muutoksia. Näin ollen on oleellista miettiä mitkä kysymykset tulevat näyttelystä kävijän mieleen. Onnistuneen elämyksen kannalta seuraavat kysymykset nousevat esiin:

- Kuka tämän viestin on luonut ?
- Mitä tekniikoita on käytetty herättämään mielenkiintoni ?
- Miten eri ihmiset voivat ymmärtää viestin eri tavoin kuin minä ?
- Mitä elämäntyylejä, arvoja ja näkökulmia on esitetty tai jätetty esittämättä ?
- Miksi tämä viesti on lähetetty ?

” Lukijaan liittyvillä ominaisuuksilla, kuten havaitsemisella, oppimisella, muistamisella, asenteilla, tunteilla ja persoonallisuudella on vaikutusta siihen, mitä yksilö ympäristöstä valikoi ja millä tavalla” (Hällström 2011) Tässä korostuu yksilöiden erot siinä mitä merkityksiä kukin mihinkin liittää. Erilaiset ihmiset havaitsevat ja tulkitsevat eri tavalla, mistä syystä viestinnän vaikutuksetkin poikkeavat toisistaan eri yksilöiden välillä.

1.3 Kävijäprofilointi

Kävijä-tyypit voidaan nimetä sen mukaan, mikä suhde hänellä on museoon: hän on museovieras (käyntimotiivina tarjottava toiminta, katsominen), asiakas (esimerkiksi kuva-arkiston käyttäminen), kuluttaja (museokaupan tai esim. kahvilan asiakas), vieras (motiivina viihtyminen), käyttäjä tai osallistuja (motiivina toimintaan osallistuminen). Suomen museoliiton vuonna 2002 tekemän (julk. 2003) kävijätutkimuksen mukaan vastaajista yli puolet ilmoittivat käyntimotivaatiokseen näyttelyn aihepiirin. Lehtiartikkeleiden, matkailuoppaiden ja esitteiden merkitys museoiden tunnettuudessa on lisääntynyt edelliseen tutkimukseen verrattuna. Museoissa eniten käyvät odottavat museoilta yhteiskunnallista vaikuttamista. Museoinstituution tasolla on tapahtunut merkittävä muutos sen suh-

teen, mitä ajatellaan kerrottavan: ennen museo kertoi totuuden, nyt se tarjoaa tulkinnan tai näkökulman.

2 Tilan hahmottamien

Ihmiset kokevat yleensä miellyttäviksi tilat ja ympäristöt, jotka on sopivasti jäsentyneitä, mutta eivät liian monimutkaisia. Toivottavaa on, että tilat olisivat mahdollisimman luettavia, mutta kuitenkin hieman salaperäisiä. Esimerkiksi osittain peitetyt näkymät luovat tietyn salaperäisyyden tunteen. Mitä monimutkaisempi ympäristö on, sitä suurempaa jäsentyneisyyttä vaaditaan, jotta ympäristön voisi kokea miellyttävänä. Tila koetaan usein miellyttäväksi jos:

- se on järjestynyt
- yllätyksellisyyttä korostavan monimutkainen
- siinä on tuttuja ja /tai historiallisia elementtejä
- sen tyyli on ennemminkin populääri kuin "korkea"
- se poikkeaa kohtuullisesti prototyypeistä
- häiriötekijät (liialliset melut tai kirkkaat valot) on minimoitu

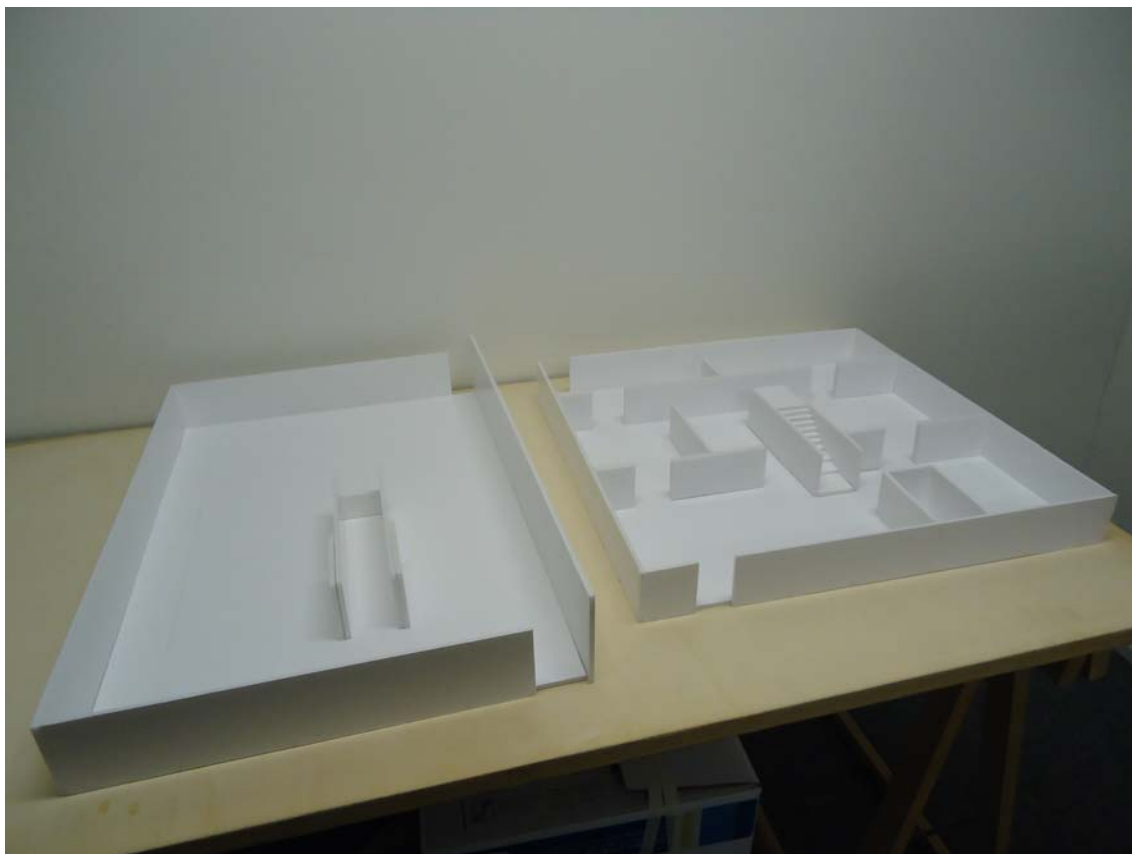
Tilan koon rajoittaessa esille asetettavan materiaalin määrää on tärkeää saada aihealueet rajattua ja luotava suunnitelma siitä mitä oletetaan kävijöiden, elokuvantekijöiden ja museon odottavan näyttelyltä. Näyttelyyn asetettavien esineiden painoarvo on elokuvan tekemisessä sekä siihen liittyvän prosessin esittämässä, ei niinkään lopputuloksen esittämisessä.

2.1 Pienoismallin rakentaminen

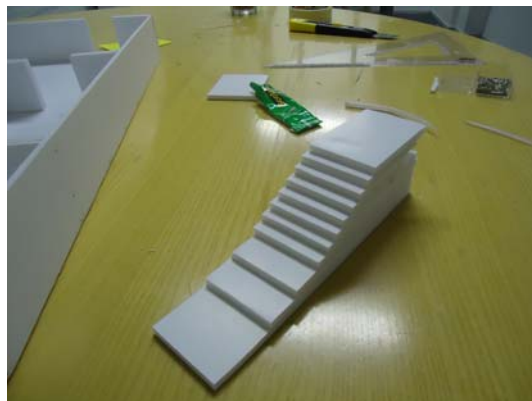
Tilan suunnittelussa hyvin oleellisessa osassa oli Taidemuseon tilojen kattavan pienoismallin rakentaminen. Näin voitiin tutkia tilan fyysisten, psyykkisten ja sosiaalisten ominaisuuksien yhteyttä. Pienoismallinnetussa tilassa voidaan muo-

doilla, materiaaleilla ja väreillä vertailla erilaisia merkityksiä. Tämä helpotti huomattavasti tilaan tulevien esineiden (mukaan lukien printatut grafiikat) suunnittelua ja sijoittelua. Etuja konkreettisesti pienoismallissa esim. 3D-mallinnukseen verrattuna on todellisten mittasuhteiden sisäistäminen. Tila voidaan esimerkiksi valokuvata 3D:tä realistisemmissä olosuhteissa ja suunnittelua koskevat muutokset ovat reaaliajassa muokattavissa. Myös valaistusratkaisuja voidaan pienoismallin avulla havainnollistaa ja optimoida tilaan sopiviksi.

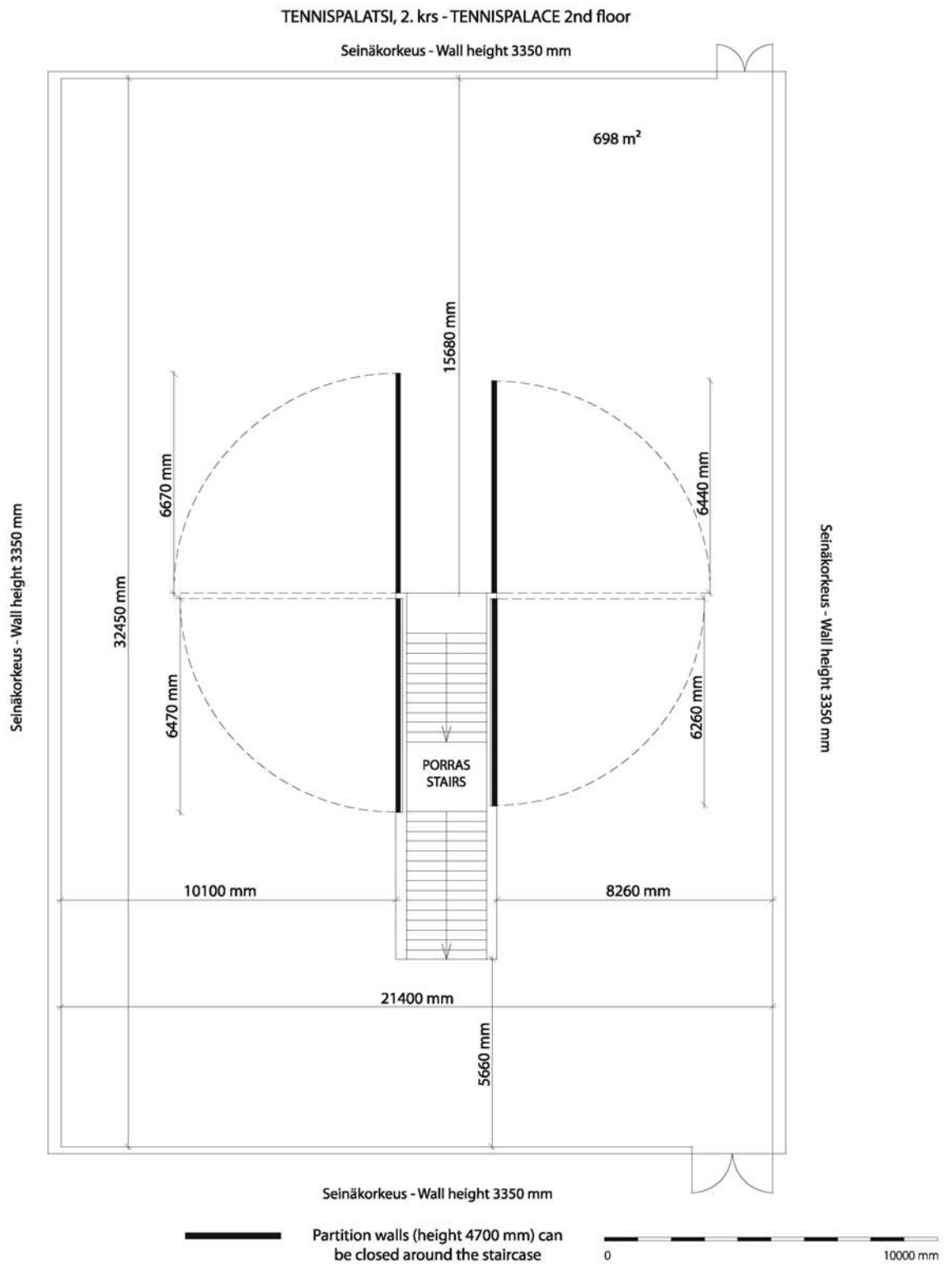
Pienoismallin skaalaksi valitsin 1:50. Testien kautta kyseinen suhde todettiin 1:100-skaalaa huomattavaksi paremmaksi sen näppäryyden ansiosta. 1:50 koko on riittävän realistinen ja todentuntuinen 1200 m² kokoiselle tilalle. Kummatkin kerrokset toteutettiin erillisinä malleina. Materiaaliksi valitsin valkoista kapalevyä vahvuudella 5mm. 5-millinen kapa toimii tässä mittasuhteessa täydellisesti sopien ohuimpien seinien mallinnukseen sellaisenaan, seinävahvuuden ollessa 250mm (osassa seiniä on vahvuutena 500mm jolloin materiaali tuplataan). Seinien (kantavien sekä väli-) kiinnityksessä käytin pienoismalliliimaa sekä mallinrakennukseen soveltuvia lankanauloja. Apuvälineinä hahmotuksessa käytin 1:50 olevia figuureja. Eritoten tilan istuimien valinnoissa ja sijoittelussa sekä ripustettavien visuaalien asettelun suunnittelun saroilla ko. figuurit antoivat realistisen ja helposti muokattavan efektin lopputuloksesta.



Kuva 1 : Helsingin Taidemuseon ala- ja yläkerta 1:50 mittasuhteessa.



Kuvat 2 ja 3 : Pienoismallin tekovaiheita



Kuva 4 : Taidemuseo Tennispalatsin pohjapiirustus, kerros 2, 1:50 mittasuhteessa, lopullinen näyttelytila

3 Tilan valaistus

3.1 Valo elämyksen tuottajana

Valaistuksella on tilan luonteelle tärkeä merkitys. Valaistukseen voidaan suhtautua käytännön läheisesti, jolloin tavoitteena on tietyn tason, esim. 2000 luxin varmistaminen määrätäisyydellä valonlähteestä. Tietyn ambienssin luomiseksi ainoastaan kohteeseen osoitettu, suuritehoinen spottivalo ei riitä luomaan haluttua tunnelmaa kohteeseen. Suunnitellessa valaistusta näyttelytilaan, on tärkeää osata tulkita esille pantavien esineiden ominaisarvoa. Kuinka suuri arvo halutaan tietylle esineelle antaa verrattuna näyttelyn muhin esineisiin? Halutaanko jotain yksilöä alleviivata enemmän kuin jotain toista? Halutaanko jokin esine esittää jopa hieman mystisessä valaistuksessa? Tämä leikki korostamisen ja piilotuksen välillä tuo huomattavaa lisäarvoa esitettäville materiaaleille.

Hyvä valaistusuunnittelu antaa myös muodoille oikeutta ja tuo esiin nyansseja muodosta, joita ei saavutettaisi ilman kyseiselle esineelle räätälöityä valaistusta. Valo mahdollistaa optisen näyttelytilan muodostumisen. *"Valon suunta, varjot, koettu valaistuksen voimakkuus ja voimakkuuden vaihtelut sekä valon väri tekevät plastisen havainnoinnin mahdolliseksi (Sven Hesselgreen, 1969, The Language of Architecture).*



Kuva 5: Näyttelytilojen valoasettelun työstäminen, seinille ripustettu matte-taide

Valojen suhdetta tunnelmaan voidaan kontrolloida asettamalla lähempää tarkastelua vaativat, yksityiskohtaisemmat esineet tilan yleisvaloon suhteutettuna kirkkaampaan valoon (Kuva 6). Näin esineistä saadaan korostettua niitä piirteitä, joita koetaan tarpeelliseksi alleviivata. Vaihtoehtoisesti jos tilassa tarkasteltavat esineet ovat luonteelta johdonmukaisempia tai kokonaiskuvan hahmotuksellisesti vaativimpia, voidaan tilan valaistukseksi luoda koko halutun alueen kattavat, häilyvillä rajoilla piirtyvät valokeilat (Kuva 7), jotka tuovat tilaan huomattavasti enemmän yleisvaloa.

Näyttelyn valaistus suunniteltiin yhteistyössä valaistussuunnitteluyritys Sun Effects:in kanssa.



Kuva 6: Yksi "Lelun Lumo"-näyttelyn vitriineistä, Helsingin Taidemuseo, valokeilat kohdistettuna esineisiin



Kuva 7: University Museum of Contemporary Art, New Mexico, valokeilat hajautettuna

4 Näyttelyn esillepanoratkaisut



Kuva 8: Ala-aulan infoteipit (Arja Kiisseli)

4.1 Näyttelyn saarekkeet

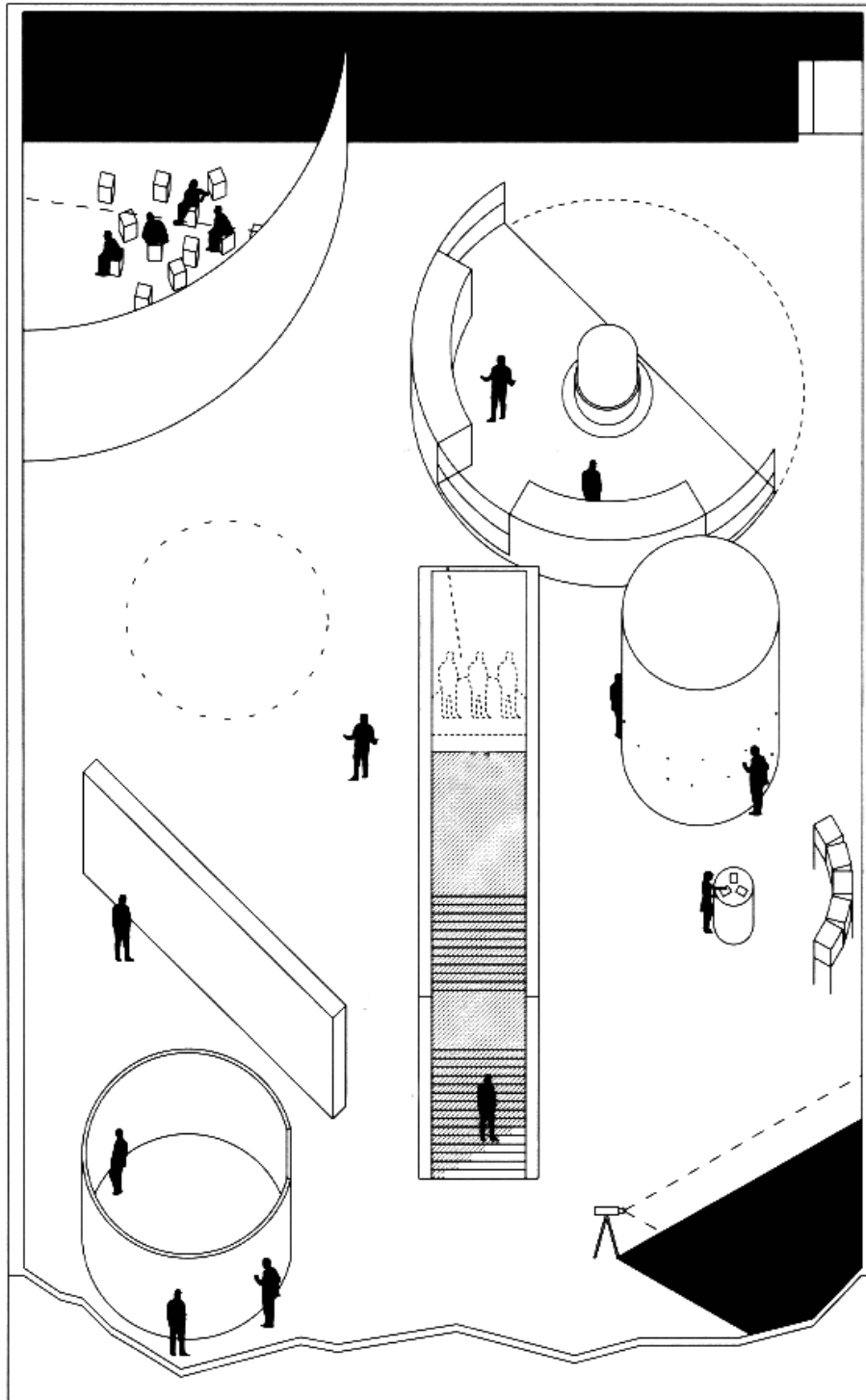
Näyttelyissä esineiden esillepanoratkaisuihin paneutuminen näyttelee suurta roolia. On tärkeää, että esine tuodaan esiin sille edullisessa ympäristössä. Esillepanoratkaisun tulee olla esitettävää esinettä imarteleva, sekä sen haluttuja ominaisuuksia korostava. Esineen ominaisuuksia tutkittaessa on syytä kiinnittää huomiota sen kokoon, muotoon, tyyliin, materiaaliin (esim. valaistuksen tuodessa halutut tekstuurit esiin), ominaisarvoon, sekä esineen suhdetta muuhun näyttelyssä olevaan esineistöön. Mille esineelle annetaan enemmän painoarvoa ja mille vähemmän? Näin voidaan manipuloida näyttelykieltä haluttuun, kokonaisuutta korostavaan suuntaan. Näyttelykieli, tai sen puute, on ollut tavallinen esim. vanhoissa kotiseutumuseoissa, joissa sisältö on usein esitetty järjestämät-

tä sitä millään tavalla. Etiketinäyttelyissä (systemaattinen näyttely) esineet jaetaan ryhmiin aiheen, aikakauden tai kuten tässä tapauksessa, kronologiseen järjestykseen viitaten. Iron Sky näyttelyä voidaan pitää rakenteellisesti teemanäyttelynä (analyttinen näyttely) jossa aineisto esitellään erilaisten teemojen kautta. Näyttelyn tulisi sisältää tekstiä ja muuta täydentävää materiaalia niukasti suhteessa visuaaliseen esitettävään materiaaliin. Esitettävän materiaalin ollessa visuaalispainotteista on esillepanolla merkittävä rooli. Kävijää tulisi kehottaa liikkumaan tilassa vapaasti mutta myös ohjatumpaan, suunniteltuun kierrokseen tulisi olla mahdollisuus. Materiaalin olleessa osalta interaktiivista (esim. Green Screen ja Augmented reality, "jatkettu todellisuus") on hyvä että ihmisillä olisi mahdollisuus vaikuttaa omaan näyttelykokemukseensa, niin sen rytmin kuin kulkureitin suhteen. Näyttely voisi sisältää temaattisen, tarinallisen kulkusuunnan, mutta myös mahdollisuuden tutkia esitettävää aineistoa sattumanvaraisesti ilman, että sisältö kärsisi siitä.

Näyttelytilassa vapaan liikkumisen sekä halutun, leikkisän "Heureka-efektin" saavuttamiseksi esille pantavat esineet sijoitetaan ns. saarekkeisiin. Jokaisella aihealueella on oma alueensa, joista jokainen kertoo omalla tavalla sen oleellisen, mitä kustakin elokuvanteon vaiheesta halutaan tuoda esille. Yleisen mielenkiinnon säilyttämiseksi saarekkeiden tulisi olla luonteeltaan toisistaan poikkeavia, jotta kävijöille tarjoutuisi niin aktiivisia kuin passiivisia näyttelykokemuksia. Tästä päästään interaktiivisen näyttelyn asettamiin haasteisiin. Helsingin Taidemuseon näyttelyiden historiassa ei olla aiemmin toteutettu näyttelyä, jossa esitettävä esineistö sisältäisi vuorovaikutteisia elementtejä.

Perinteinen näyttelymalli on hyvinkin passiivinen: objektit ovat usein sijoitettu seinille, lasisiin vitriineihin tai rajaavien köysien taakse kävijän ulottumattomiin. Iron Sky -näyttelyssä on tarkoitus tuoda vuorovaikutteisia osa-alueita näyttelykokemuksen syventämiseksi. Seinät jätetään täysin vapaiksi (kaikki pinnat maalataan samalla sinisen sävyllä (2935 C), jota käytetään elokuvatuotannossa "Blue Screen"-tekniikassa), myöskään yhtään vitriiniä tai rajaavia köysiä tulla käyttämään esillepanossa.

Esineistö tulee näin ollen sijoittaa paikkoihin, joista sitä on mahdollisuus tutkia lähemmin, ilman että se olisi alkuperäisille esineille haitallista.

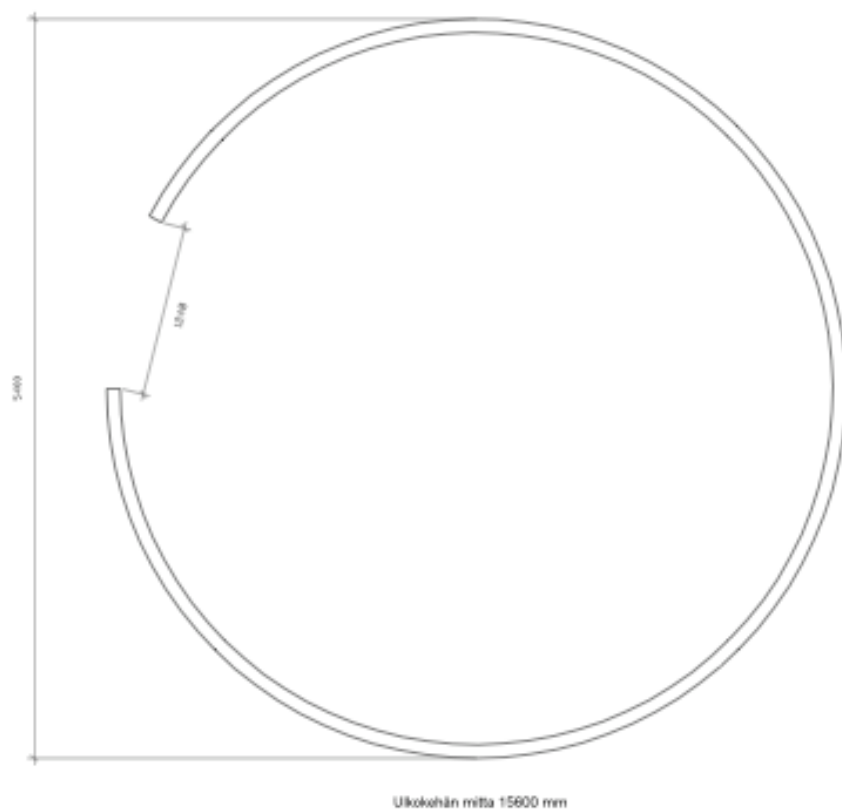


Kuva 9 : Näyttelytilan lopullinen pohjapiirros

Seuraavassa avataan saarekkeiden tematiikkaa sekä pohditaan niiden rakenteellisia ominaisuuksia ja vaatimuksia.

4.1.1 Tarina/luonnokset

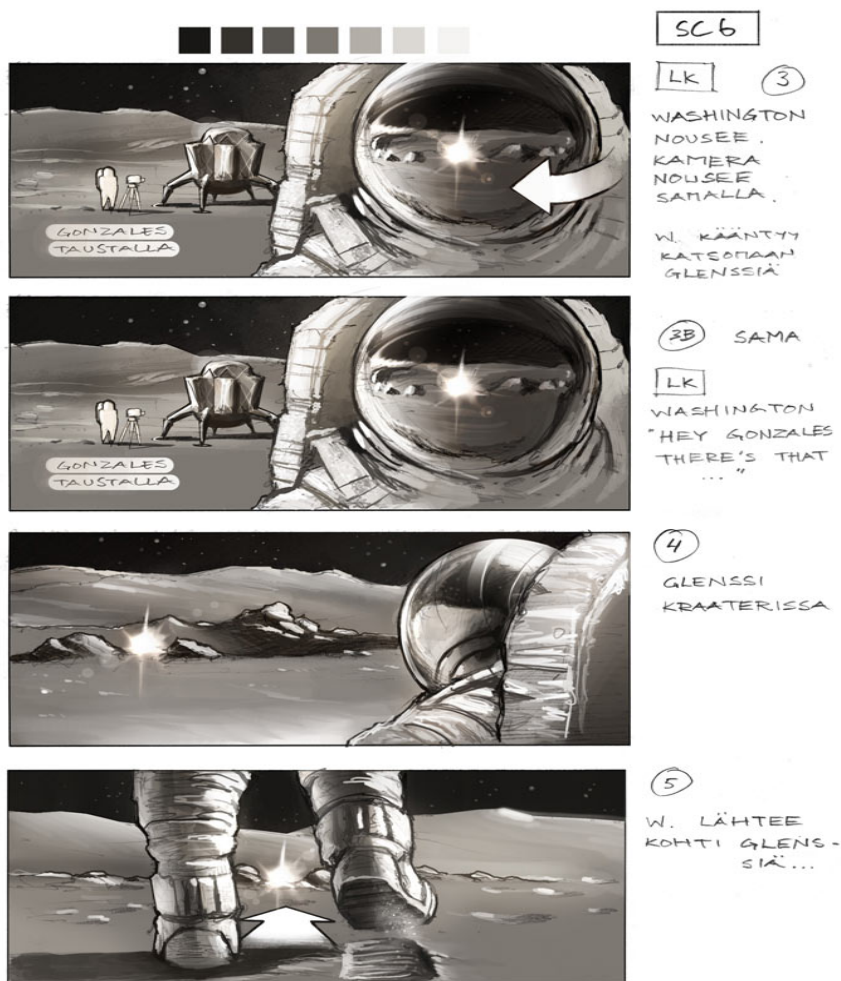
Näyttely alkaa pyöreästä huoneesta jonka ulko- ja sisäpinnoille ripustetaan elokuvan alkuvaiheiden tuottamaa materiaalia. Kehikko ratkaisussa päädyttiin valmistamaan 1" x 1" koivurimasta ja 5 mm vanerista edestä avoin, pyöreää huonetta simuloiva rakenne.



Kuva 10 : Storyboard-rakennelman työpiirros

Elokuvan grafiikkaan sisällytetyistä avaruusalussuunnitelmista koostuvaan, ulkoseiniin ripustettavaan materiaaliin sisältyy alkuperäisten alussuunnitelmien lisäksi printtejä eri osajien ehdotelmista mm. aluksien muodoista, niiden väri- ja tekstuurivaihtoehdoista sekä 3D/CAD-mallinnuksia niin toteutuneista, kuin toteutumattomista suunnitelmista. Ulkoseinämien ripustustyyli pyrkii jäljittele-

mään tunnelmaa mikä tässä elokuvatuotantoprosessin vaiheessa vallitsee kuvitteellisesti tuotantoyhtiön seinällä. Rakennelman sisäpuolella tarkoituksena on esitellä elokuvan tarina pääpiirteittäin kronologisesti seinille ripustettavien "storyboard"-tyylisten alkuperäisluonnosten avulla. Storyboard kuvastaa mm. kohtauksien kuvakokokoja, kuvakulmia, toiminnan suuntia ja kameraliikkeitä. Kyseessä ovat Anssi Rauhalan kuvittamat luonnokset Jarmo Puskalan käsikirjoituksesta.



Kuva 11 : Ote elokuvan introa käsittelevästä "storyboardista"



Kuva 12: Storyboardit osana kuvausaikataulujen hahmottamista



Kuva 13 : Storyboard-huoneen kasausvaihe

4.1.2 Yhteisö-seinä

Yhteisön rooli elokuvan valmistumiseen on ollut todella merkittävä. Tälle haluttiin antaa arvoisensa tila näyttelykokonaisuudesta. Tutkailimme läpi eri tapoja saada näin suuri määrä ihmisiä tiivistettyä informatiiviseen ja kävijäystävälliseen muotoon. Kantavana ajatuksena kulki pitkään visio seinästä, joka muistuttaisi sodassa kaatuneiden muistolle pystytettyä, kaiverrettua marmoriseinämää. Seinä olisi sisältänyt kaikkien saatavilla olevien, elokuvantekoon osallistuneiden ihmisten nimet tai halutessaan nimimerkit.



Kuva 14: Referenssikuva: "Memorial Wall (Kuva: Martti Kalliala)

Efekti, joka muodostuisi näin laajasta nimelistasta, antaisi myös toivotun ja realistisen kuvan siitä kuinka suuri määrä eri tahojen osaamista on käytetty tämän elokuvan tekemiseen.



Kuva 15 : Yhteisöseinän työpiirros

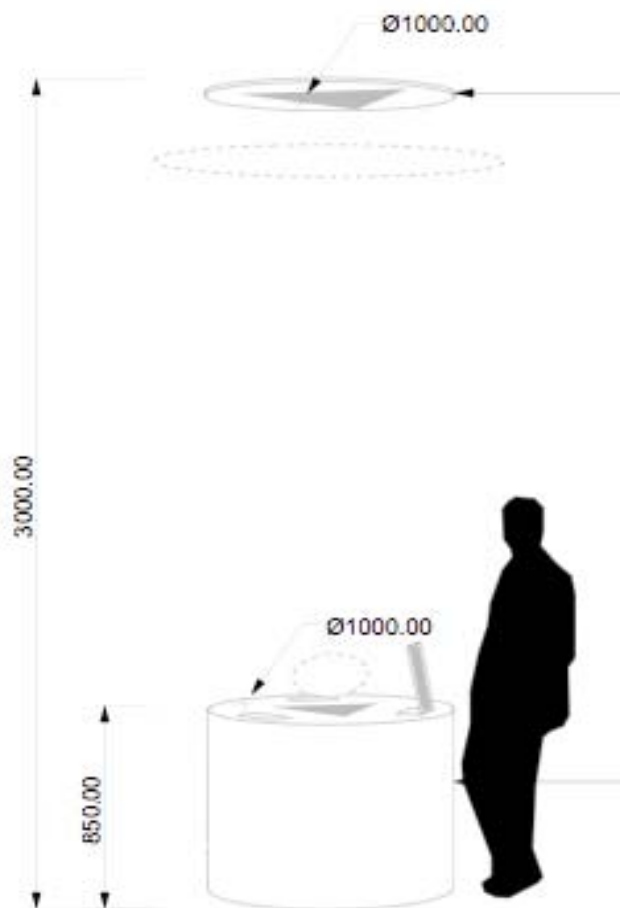
Yhteisöseinän lopulliseksi rakenteeksi muodostui kertopuurunkoinen, 10 mm MDF-päällysteinen seinämä. Seinämä sai värikseen saman sinisen (2935 C), joka toistuu muissakin näyttelyn osa-alueissa. Nimelistan laatimisen osoittautua projektin aikatauluun suhteutettuna liian aikaa vieväksi työksi, se päätettiin korvata teippauksilla toteutetulla aikajanalla, josta selviää Iron Sky -elokuvan valmistumisen eri vaiheet ja budjetit, aina alkuideoinnista lopullisiin ensi-iltojen päivämääriin.

4.1.3. Pad-piste, "Augmented reality"

Perinteistä kiertosuuntaa (myötäpäivään) noudattaessa järjestyksessä seuraava saareke on Augmented reality, joka yhdistää virtuaalista tietoa realimaailmaan. Kyseessä on järjestelmä, jossa virtuaalista, tietokoneella tuotettua tietoa (kuva, ääni, video, teksti) liitetään todelliseen ympäristöön. Saareke koostuu halkaisijaltaan 100cm kokoisesta alustasta, johon on vaijerein kiinnitetty iPad Augmented reality -sovelluksen tarkastelua varten. Sylinterin yläpuolelle, kolmen metrin korkeuteen roikotettiin pyöreä 16mm, 100cm halkaisijaltaan oleva MDF-levy. Levyn ripustus tapahtuu valaisinpalkkeja hyväksikäyttäen.



Kuva 16: Augmented reality-sovellus käytännössä (Lähde: <http://www.geekologie.com/2008/12/19/augmented-reality-1.jpg>)



Kuva 17 : Agmented reality- pisteen työpiirros

Niin pöytään, kuin roikkuvaan elementtiin kiinnitettiin ns. Trigger-tarroitus, joiden avulla kävijä saa joko omallaan, tai pöytään kiinnitetyllä välineellä (iPad) kolmiulotteisen kuvan näytöllensä. Visuaalisena materiaalina käytimme 3D-mallinnettuja kuvia elokuvan aluksista. Laitetta liikuttaessa pystyy kuvaa tarkkailemaan 360 asteen kulmista. Pöytään liitetään iPadin ja Trigger-tarroituksen lisäksi ko. aplikaation (H1000MM) latausohjeet.



Kuva 18 : Näyttelytilan kattoon ripustettu MDF-levy, trigger-tarra

4.1.4 Komentosilta

Näyttelyn rakenteellisesti massiivisin saareke on takakulmaan sijoittuva komentosilta, ns. "Götterdammerung", sekä siihen liitettävä fantoskooppi. Rakennelma on elokuvan kohtauksissa hyvin oleellisessa roolissa, joten oli selkeä prioriti esittää tämä rakennelma liki alkuperäiseen verrattavassa kaliiberissa. Komentosilta on valmistettu vain osittain elokuvan tekoa varten: kaikki sen toiminta elokuvassa (valojen vilke, laajat kontrollipaneelit) on lisätty jälkikäteen tietokoneella. Tarkoituksena oli lavastaa kyseinen tila niin autenttisesti kuin se elokuvan tekovaiheessa oli. Komentosiltaan kiinnitettävistä, elokuvassa esiintyvistä painikkeista vain murto-osa on olemassa olevia, fyysisiä lavasteita.



Kuva 19: Alkuperäinen, elokuvassa käytetty Götterdämmerungin runko.

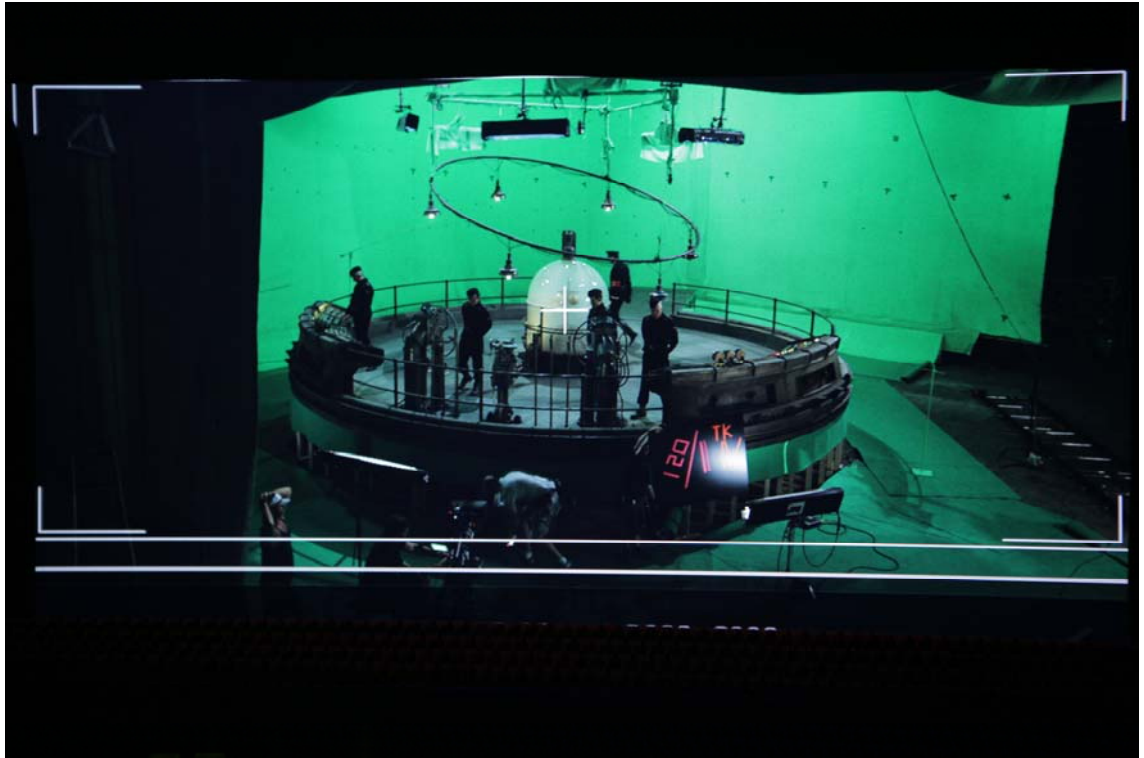


Kuva 20 : Uudelleenrakennettu runko näyttelytilassa, rakennusvaihe.

Götterdammerungin uudelleenrakentaminen vaati kaikkien, paitsi liudan kuva-
uksista selvinneiden kontrollipaneelien uudelleen luomista. Kontrollipaneeleita
oli säästynyt 12 kpl 300mmx530mm, ja 5 kpl 600mmx530mm paloja. Paneelit
koostuivat maalatun 5mm vanerin lisäksi erinäisistä, jäte-elektroniikasta koostu-
vista painikkeista ja liukukytkimistä sekä mm. Upo-kaasulieden kytkimistä ja
säätimistä. Suuntaa-antavat alkuperäiset piirustukset olivat tarjolla, mutta kaikki
käytännön ratkaisut materiaalivalinnoista ja rakenteista tuli suunnitella uudel-
leen.



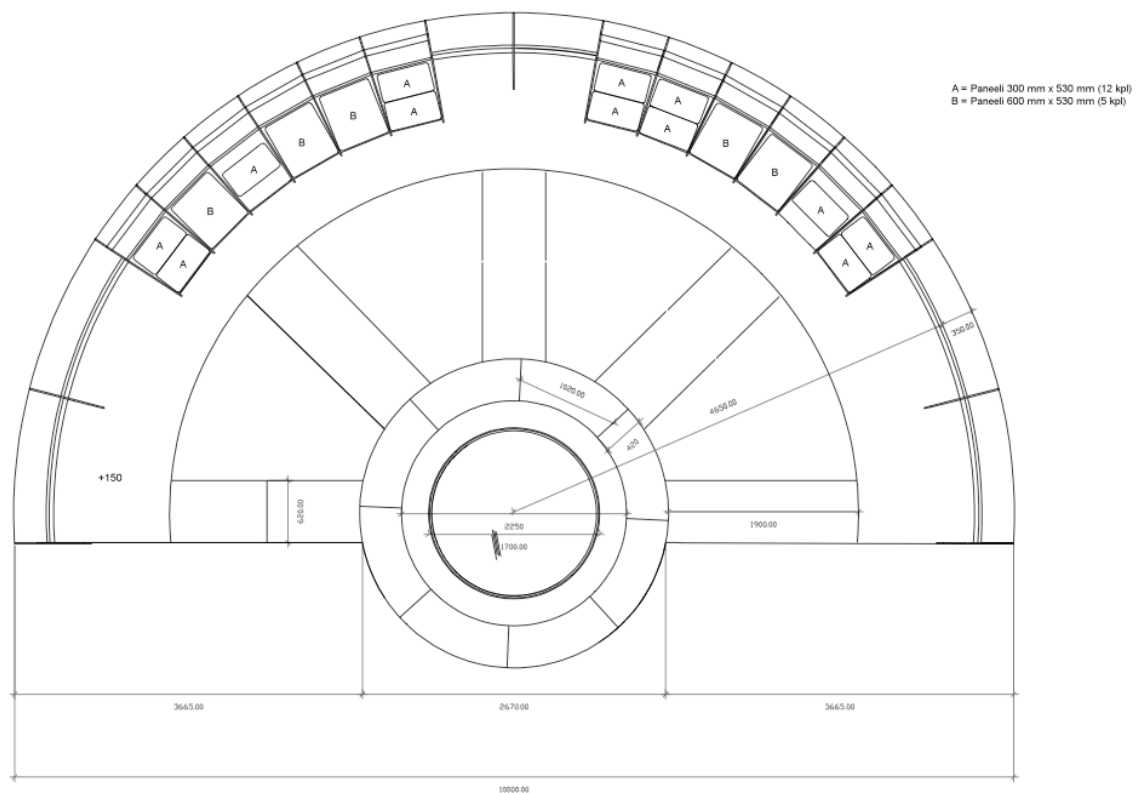
Kuva 21 : Lavastuksessa käytetty kontrollipaneeli (300mm x 530mm)



Kuva 22 : Götterdämmerung-asetelma elokuvan kuvauksista

Rakennelmaan sisällytettävät osat, niin kontrollipaneelit kuin fantoskooppi nostetaan 150mm korkealle alustalle. Korotuksen alle muodostuva tila hyödynnettiin fantoskoopin valaistuksen ja savukoneen elektroniikan asennukseen.

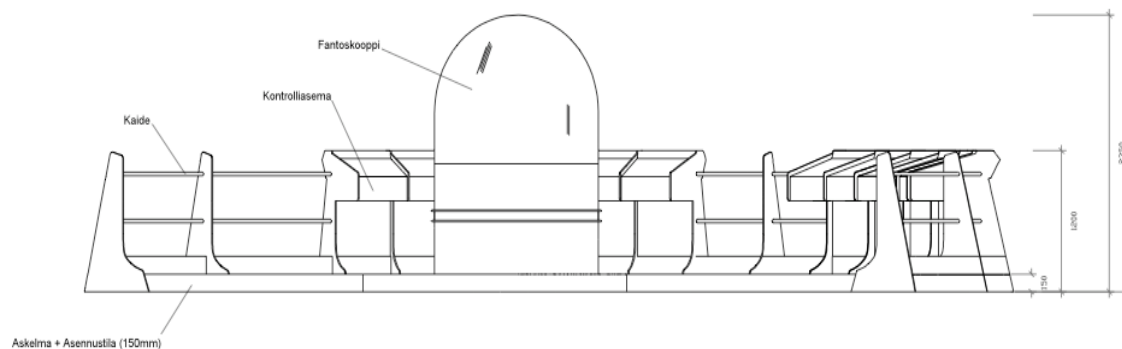
Koroke toimi myös efektinä rakenteen massiivisuutta korostavassa vaikutelmas-
sa. Näin saadaan lisäarvoa elokuvassa keskeisessä roolissa olevalle installaatiol-
le ja sen painoarvon korostamiselle.



Kuva 23 : Komentosilta-alueen työpiirros



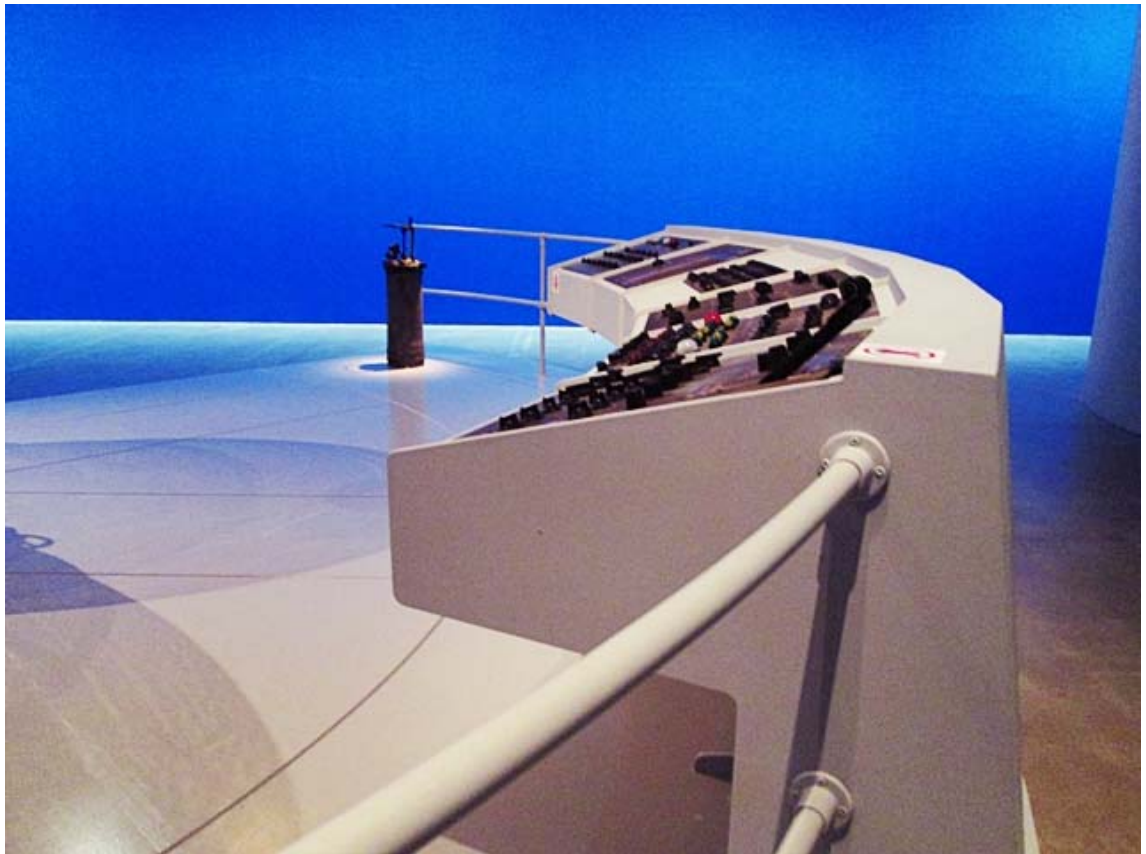
Kuva 24 : Komentosilta-alueen työpiirros (2)



Kuva 25 : Komentosilta-alueen työpiirros (3)

Kontrollipaneelien väliin ja päätyihin jääviin tyhjiin tiloihin sijoitettiin vyötärönkorkuiset kaiteet. Tämä keventää valmiiksi raskasta elementtiä katsojalle helpommaksi tutkia, sekä se ennaltaehkäisee alueen tukkiintumista muille katsojille. Rakennelman pinnat maalattiin kauttaaltaan harmaaksi (RAL7015), sekä lattia yhtälailla harmaaksi käyttäen Betoluxia (S158, kiiltoaste himmeä), kestävämmän pinnan saavuttamiseksi.

Alue valaistaan ylhäältäpäin vanhoilla tuotantotila/teollisuusvalaisimilla, jotka kiinnitetään teräsputkesta (30mm halkaisija) taivutettuun kehään, korkeuteen 5,1 m.



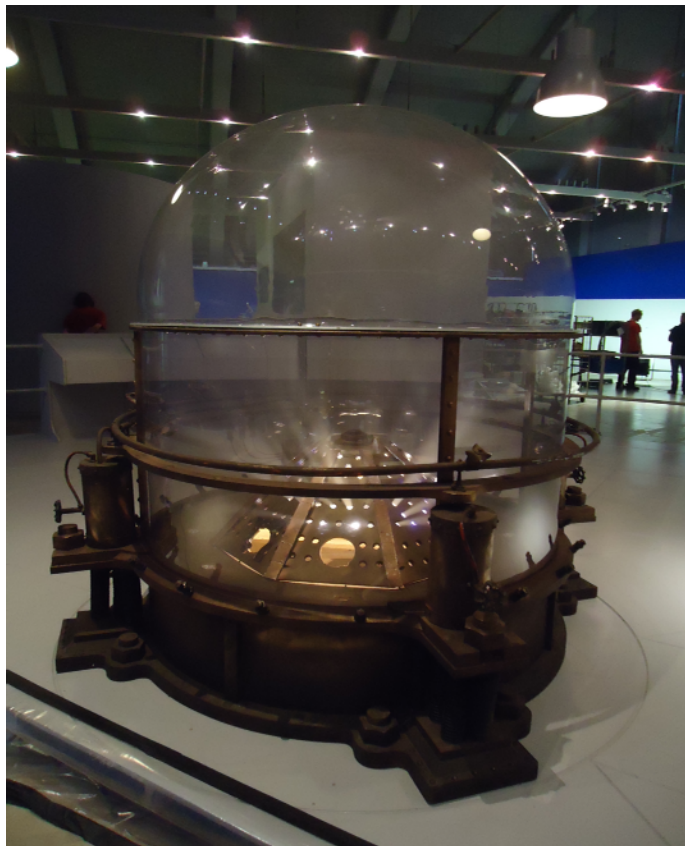
Kuva 26 : Komentosillan osa näyttelytilassa.

Komentosiltaa vastapäätä, sen välittömässä läheisyydessä on rakennelma, joka presentoi ns. fantoskooppiä. Ko. laite oli ainoa kokonainen rakennelma, joka on selviytynyt elokuvan kuvauksista yhtenä kappaleena, joten sen rekonstruointia ei tarvittu suorittaa. Fantoskooppi valaistiin sisältäpäin, ja sen sisään asennettiin

savukone. Savukoneen kontrollointi asetettiin niin, että muutaman minuutin välein savukone antaa pienen annoksen savua, joka jää leijaillemaan kuvun sisään, luoden dramaattisen valaistuksen kanssa uskottavan efektin.



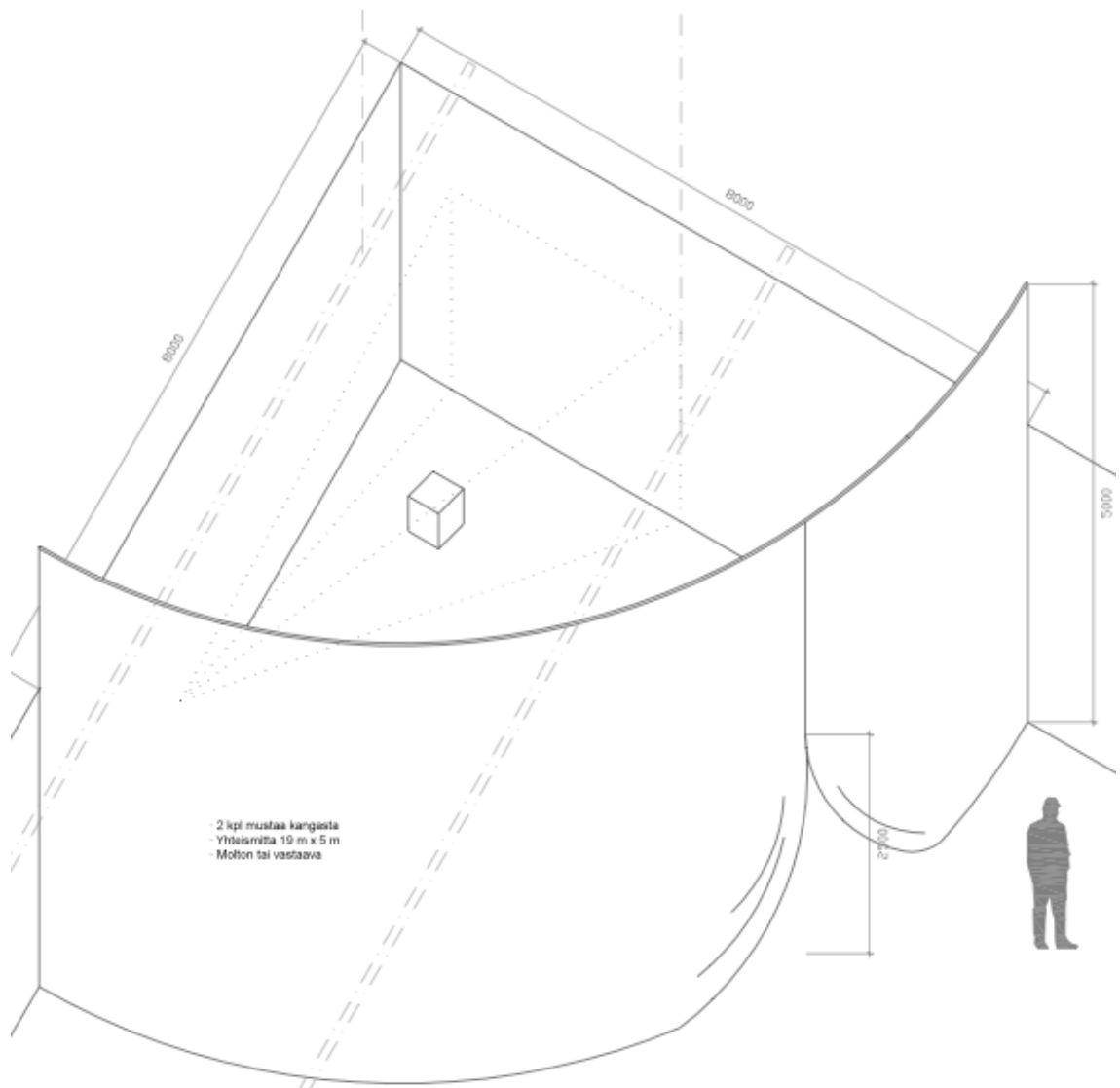
Kuva 27 : Fantoskoopin rungon rakennusvaihe



Kuva 28: Fantoskooppi näyttelytilassa

4.1.5. Elokvateatteri

Näyttelytilan pohjoiskulmaan sijoitettiin verhoilla rajattu tila, joka toimii ns. "elokuvatteaterina" kävijöille. Tila sisältää 20 kpl istuimia, kooltaan 400mm x 400mm x 400mm. Materiaalina istuimille toimii styrox, ja niiden pinnoitteena on latexpohjainen maali (RAL7015).



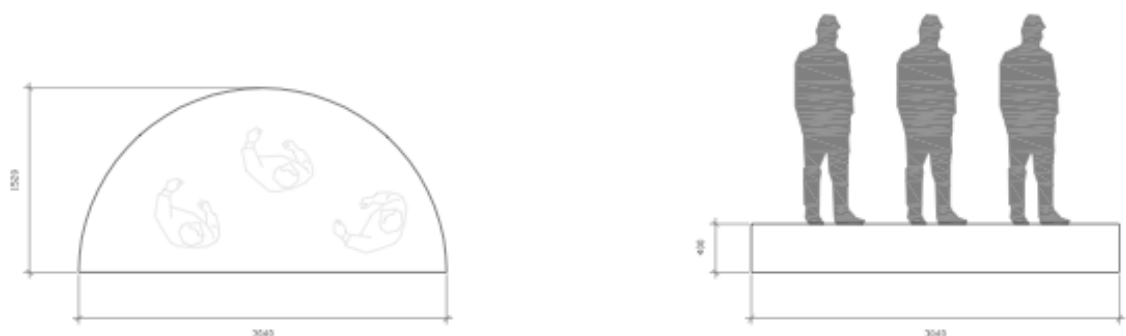
Kuva 29 : Elokvateatterin työpiirros

Tilan rajasi verhotanko (90 asteen ympyräkaari, pituus 13 m), johon ripustettiin kaksi mustaa Molton-verhoa (yhteismitaltaan 19 m x 5 m). Kiskoratkaisuna toimii Silent Gliss. Teatteritilaan sijoitettava valkokangas on kooltaan 2300 mm x 3020 mm.

Tilan funktiona on paitsi toimia tilana dokumentaarisen videomateriaalin esittämiseen, myös tarjota kävijöille mahdollisuus pieneen hengähdys hetkeen. Esitettävät visuaalit koostuvat "Behind the scenes" -materiaalista, esimerkiksi haastatteluista, sekä erinäisistä elokuvan tekoa ja tekijöiden arvomaailmaa avaavasta sisällöstä.

4.1.6 Avaruuspukupodesta

Portaiden selkäpuolelle sijoittui pienehkö puoliympyrän muotoinen lava, johon asetettiin kolmen elokuvassa käytetyn puvun asetelma. Elokuva varten valmistettiin yli 400 roolipukua. Kuuaseman natsiupseerien ja –sotilaiden asut muistuttavat toisen maailmansodan aikaisia univormuja ja niiden arvomerkit vastaavat SS-joukkojen käyttämiä merkkejä. Avaruusalusten mekaanikkojen ja pilottien asuilla ei ole historiallisia esikuvia. Näitä asuja koristavatkin pukusuunnittelija Jake Collierin suunnittelemat avaruusajan tunnuksat ja arvomerkit.



Kuva 30 : Avaruuspukupodestan työpiirros

Avaruusfantasian toteuttaminen vaati kekseliäisyyttä myös materiaalivalintojen käytössä: Renate Richerin suuritöisen natsiavaruuspuvun valmistamiseen tarvit-

tiin mm. vaahtomuovia ja kokolattiamattoja. Saksan lainsäädäntö kieltää natsisymbolien käytön, ja elokuvan tekijät joutuivat hakemaan erityisluvan natsitunnuksia kantavien pukujen tuomiseksi maahan kuvauksia varten. Esillä ovat Jace Collierin suunnittelemat asut: Renate Richterin avaruuspuku, James Washingtonin avaruuspuku, sekä Sandersin avaruuspuku.

Asut esitellään niiden alkuperäisessä kunnossa, mm. James Washingtonin hahmon käyttämässä avaruuspuvun kypärässä on jälkianimointia helpottavat punaiset teippaukset edelleen paikoillaan. Nuket tuetaan jalkapohjista rakennelman runkoon ja valaistiin kukin omilla spoteillaan.



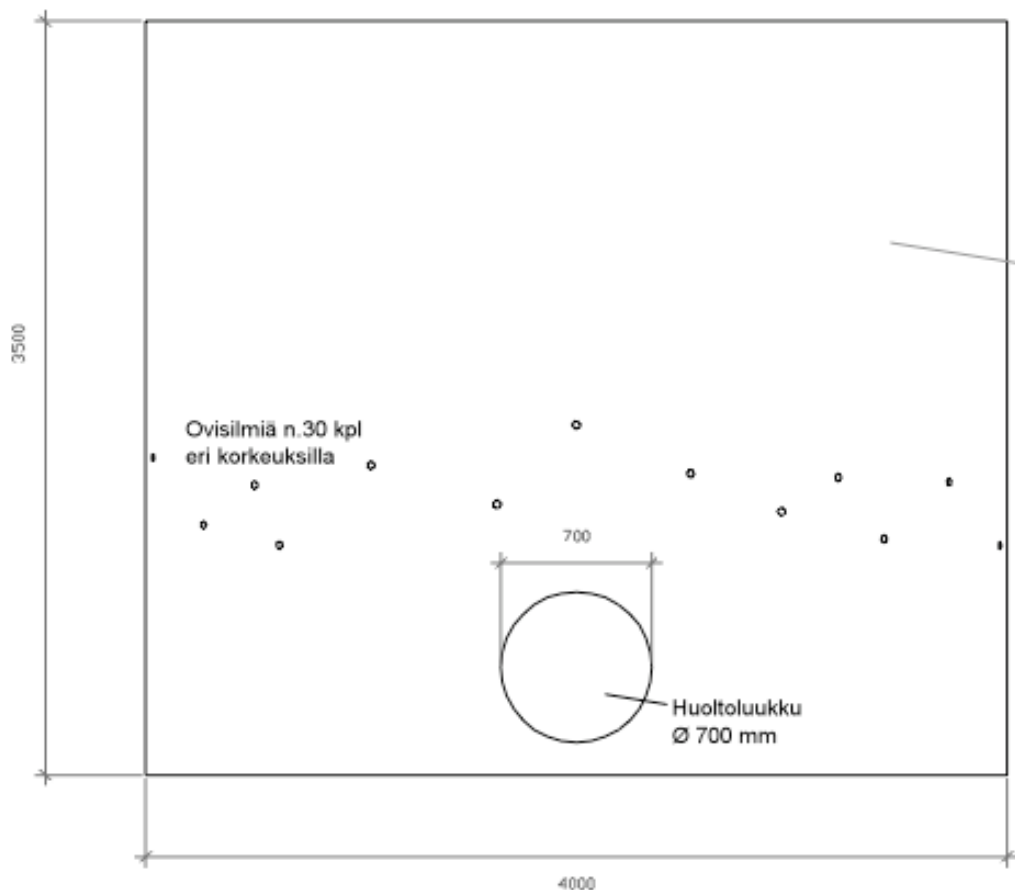
Kuva 31 : Avaruuspukupodesta näyttelytilassa

4.1.7 Diorama

Dioramalla tarkoitetaan tilaa, johon on luotu kolmiulotteinen maisema- tai asetelmamalli. Diorama on hyvän elävöittämisen ja maisemointikykyä puolesta

suosittu ratkaisu erityisesti museoissa. "Making of IRON SKY"-näyttelyn diorama-lavasteena toimii suljettu, pyöreä tila, joka on maisemoitu kuunkamaramaisesti sisältäpäin. Rakennelman korkeus on 350 cm ja halkaisija 400 cm, ja sen runko koostuu kertopuurungosta, joka päällystetään uritetulla MDF-levyllä (3 mm). Katsoja voi observoida asetelmaa rakenteen runkoon asennettavien ovisilmien (16mm halkaisija) kautta.

Ovisilmät aseteltiin suurpiirteisesti noin kolmeen eri korkeuteen. Alimmat sijoituvat noin metrin korkeuteen (=nuoret lapset) ja ylimmät noin korkeuteen 170 cm (=aikuiset). Ovisilmä asennettiin 30 kpl, kattaen 360 astetta dioraman ulkopinnasta.



Kuva 32 : Dioraman työpiirros, projektio

Rakenteen kylkeen sijoitettiin halkaisijaltaan 700 mm "huoltoluukku", jonka kautta asetelma kasataan sekä tarpeen tullen suoritetaan mahdolliset huolto-
toimenpiteet. Luukku on rakennelmassa kävijälle huomaamaton (kahvaton,
saumat peitettyinä), ja se sijoittuu vasten näyttelytilan eteläpuoleista seinä-
mää. Ulkopinta sävytetään harmaaksi (RAL7015).

Katsojalle välittyvä asetelma koostuu viidestä kappaleesta SS Troopereiksi (kuva
35) puettuja mallinukkeja. Asuste on yksityiskohtineen identtinen elokuvan ku-
vauksissa käytettyihin asusteisiin. Asu muodostuu 8 eri osasta: vyö, hanskat,
kypärä, maski, rintapanssari, reppu, housut ja ase.



Kuvat 33 ja 34 : SS Trooper -hahmon puvustoa



Kuva 35 : SS Trooper täydellisenä

Alkuperäisenä ideana oli vuorata sylinterin sisäpinnat elokuvan tematiikasta tutuilla matte-printeillä, mutta ovisilmien luoman, liki utuisen efektin ansiosta matte-piirros ei piirtyisi halutulla tavalla katsojille. Näin ollen päädyttiin maalaamaan tilan sisäpintoihin kaksivärinen, kuunkamaraa muistuttava muoto.



Kuva 36 : Diorama sisältäpäin, rakennusvaihe.

Sisäpinnoilla näkyvät ovisilmien kannat muodostavat halutun efektin tähti-taivaasta horisontin ylle, jolloin vahvistetaan syvyysvaikutelman illuusiota. Tilan lattia vuorattiin kivituhkalla (raekooltaan noin 0-8 mm), jonka sekaan mallinuk-kien jalat kiinnitettiin rakenteeseen haluttuihin kulmiin.

Tilan valaistus toteutui kolmella, himmennetyllä spottivalolla, jotka aseteltiin tarpeeksi korkealle rakenteen kattoon, josta ne pysyivät piilossa katsojalta ovisilmien kautta tarkkailtuna.

4.1.8 "Information overflow"

Toiseksi viimeiseksi saarekkeeksi muodostuu alue, jonka perimmäisenä tarkoituksena on kuvastaa elokuvan tekovaiheeseen liittyvää runsasta tiedon määrää ja omalta osaltaan visualisoida kaikkia muuttujia, mitä yhteisöllinen elokuvan tekeminen pitää sisällään. Asetelmassa päädyttiin käyttämään vanhoja, eri kokoisia ja muotoisia putkitelevisioita, joihin kuhunkin syötetään infoa, jota on käytetty esim. elokuvan tekovaiheen grafiikoissa. Näitä ovat mm. visuaalit eri avaruusalusten ohjaamoiden näytöiltä sekä erinäiset tiedotteet ja varoitukset. Materiaalit pitivät myös sisällään aineistoa tuotantoyhtiön aiemmista tuotoksista (mm. Star Wreck: In The Pirkinning). Televisiot aseteltiin niiden pinta-alan mukaan rakennetuille, vanerirakenteisille alustoille.

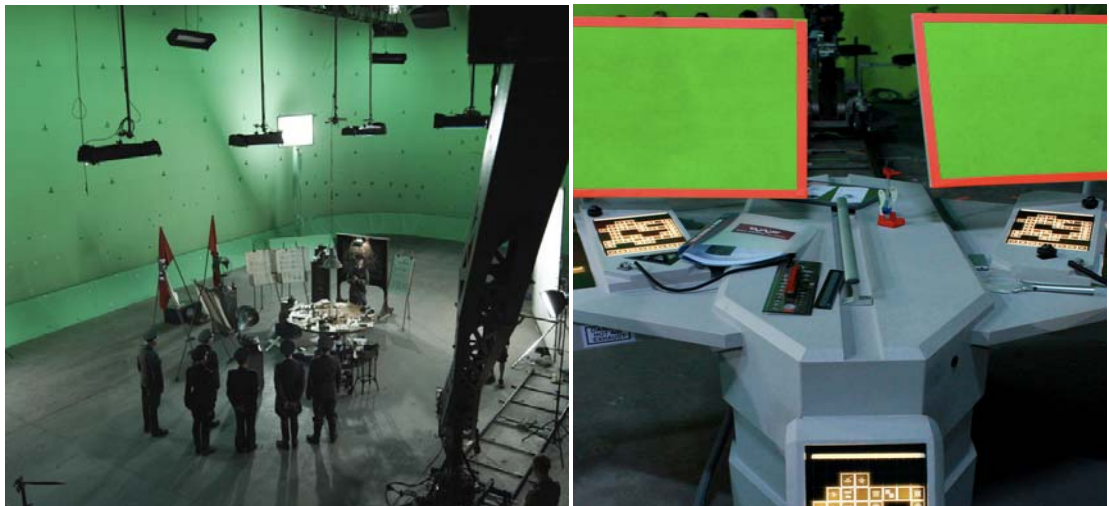


Kuva 37 : Information overflow.

4.1.9 Green Screen

Väriavainnus (Chroma key) on erikoistehostetekniikka, jonka avulla voidaan saumattomasti yhdistää kuvamateriaaleja. Yksinkertaisimmillaan väriavainnus voidaan toteuttaa siten, että kuvataan erikseen kohde (esim. astronautti) ja sille suunniteltu taustamaisema, ja liitetään ne sen jälkeen tietokoneohjelman avulla yhdeksi kuvaksi. Kohde kuvataan tasaisesti valaistua ja heijastamatonta vihreää tai sinistä taustaa vasten. Tietokoneohjelma tunnistaa ja muuttaa läpinäkyväksi yksivärisen taustan, ja se voidaan korvata halutulla maisemalla tai tietokoneanimaatiolla.

Tausta voi periaatteessa olla minkä sävyinen tahansa, mutta vihreän ja sinisen poistaminen kuvien liittämisvaiheessa vaikuttaa mahdollisimman vähän kuvattavien ihmisten ihonsävyyn. Kyseenomainen tekniikka mahdollistaa elokuvien toteuttamisen lähes kokonaan digitaalisissa lavasteissa vähentäen fyysisten, rakennettavien lavasteiden tarvetta onnistuneeseen otokseen.



Kuvat 38 ja 39: Esimerkkejä Chroma key:n käytöstä IRON SKY-kuvauksissa.

Iron Sky:ssä käytettiin huomattava määrä Blue (ja Green) Screeniä, joten sen havainnollistaminen näyttelytilaan oli ensisijaisen tärkeää. Saarekkeen interaktiivisuus tukee myös hyvin koko näyttelyn yhteisöllistä tematiikkaa. Alueen tuli olla helposti lähestyttävissä, ilman ylimääräistä pelotetta sen liiallisesta teknisyydestä. Palautteen tuli myös olla välitöntä, joten reaaliaikaisesti kuvaa välittävä näyttö suunnattiin kohti käyttäjää.



Kuva 39 : Näyttelytilaan lavastettu "Green Screen" –asetelma (1)

Käytännössä kuvattava alue muodostuu maalatusta taustapinnasta ja siihen integroidusta kankaasta. Värikoodina on käytetty "354 C", joka on yleisin vihreä väriavainnoinnin koodi (kaikki näyttelytilan ulkoseinämät on maalattu siniseksi koodilla "2935 C", joka on yleisin sinisen väriavainnoinnin koodi).

Kohti greenscreeniä osoittaa videokamera, josta muodostuu tukiasemana toimivan pöytäkoneen kautta kuva käyttäjiinsä suunnatulle näytölle. Taustavisuaalina toimii elokuvasta tuttu maisemamaalaus, johon videokuva käyttäjistä upotetaan.



Kuva 40 : Näyttelytilaan lavastettu "Green Screen" – asetelma (2)



Kuva 41 : Munkkiniemen yhteiskoulun oppilaita asetelmassa, käsissään 354 C-sävyisiä paloja.

(Lähde: <http://www.munkka.fi/tapahtuu/sivut/12s/ironsky12.html>).

5 Yhteenveto

"Making of IRON SKY"- näyttelyn suunnitteleminen osoittautui kaiken kaikkiaan erittäin monipuoliseksi ja monimuotoiseksi projektiksi. Tavoitteeni alun perin oli luoda lopputyö aiheesta, jossa suunniteltaisiin yksittäinen, fyysinen tuote. Tämän toimeksiannon saadessa olin enemmän kuin tyytyväinen siihen, kuinka aihealueiltaan laajasta prosessista onkaan kyse. Koin sen työstön asettavan minut erikoisten, uusien haasteiden eteen. Uskon, että näille vieraille haasteille itsensä asettaminen oli erittäin motivoivaa projektin edetessä, kuten myös jälkikäteen tulkitessa.

Työvaiheellisesti projekti loi selkeyttä mielikuvaani näyttelysuunnittelusta. Tiivis yhteistyö niin tuotantoyhtiön, Helsingin Taidemuseon museopedagogien kuin toimeksiantaneen suunnittelutoimiston kanssa osoittautui hyvin moniulotteiseksi sen rikkaan tekijäjoukon takia. Opinnäytetyötä tekevänä, "ulkopuolisena" jäsenenä panokseni hyväksyttiin saumattomasti osaksi tekijäporukkaa, joka tahollaan inspiroi suhtautumaan työhön tietyllä vakavuudella ja kunnioituksella. Koin olevani etuoikeutettu nähdessäni ja käsitellessäni kaikkea sitä laadukasta materiaalia, mitä tämän elokuvan teosta oli syntynyt.

Ainoana kompastuskivenä oli ajoittainen kommunikaation puute ehdotelmia verattaessa. Useat muutokset tai niiden ehdotelmat tulivat aika ajoin viime tipassa, joka loi omalta osaltaan sekavuutta valmiiksi moniosaiseen projektiin, ja sai olemaan koko ajan varpaillaan suunnittelutyön ja ideoinnin suhteen. Tästä aiheutui edellämainittu tietty vakavuus omaan suhtautumiseen projektin luonteeseen, joka oli muuten työympäristöllisesti ja toimintatavoiltaan erittäin joustava ja kannustava. Viime kädessä kaikki päätökset ja linjaukset hoidettiin toimivana yhteisönä.

Uskon oman panokseni olleen merkityksellinen, jopa korvaamaton näyttelyn lopullisen ilmeen muodostumisessa. Tietotaito, jota minulle kertyi projektin eri vaiheista ja muuttujista, on ehdottomasti hyödyllistä ja edukasta ammatillisen osaamiseni kannalta. Jo suunnitteluvaiheessa uskoin, että olen oppinut jotain, mitä pystyn hyödyntämään jo tämän projektin edistämiseen. Olen tyytyväinen näyttelyn lopputulokseen ja siihen, miten huomasin kokevani olemaan kyvykäs toimimaan kohtuullisen vieraissa ympäristöissä ja aihealueissa. Lopulliseen suunnitelmaan saatiin sisällytettyä mielestäni erittäin mielenkiintoisia ja raikkaita osia. Lopputulos kuvastaa hyvin teknisyydeltään ja muotokieleltään niitä vaatimuksia, joita Iron Sky edustaa: kotimaista moniosaamista, kansainvälisyyttä, tekniikan valjastamista osaksi elokuvan tekemisen prosessia, kiinnostavia ja humoristisia yksityiskohtia, sekä vankkaa halua kehittää niin elokuvantekoa perinteisiä malleja rikkovilla toimintatavoilla. "The Making of IRON SKY" oli avoina yleisölle Helsingin Taidemuseon Tennispalatsissa 28.09.2012 – 20.01.2013 välisenä aikana.

Lähteet

Hallström, Jaana af 2011. Näyttelysuunnittelu. Suomen museoliitto

Neufert, Ernst & Peter 2000. Architec's data. Saksa. Bauwelt-Verlag

Wiralander, Heidi 2010. Kulttuuriperintökokoelmien suojele, evakuointi ja jälkihoito onnettomuustilanteessa [verkkodokumentti]

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/24756/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-201008052401.pdf?sequence=1>

(Luettu 11.10.2012)

Wiley, 2011. Autodesk Revit Architecture [verkkodokumentti]

(Luettu 20.09.2012)

Wiley, 2011. No experience required [verkkodokumentti]

(Luettu 24.09.2012)

Helsingin Taidemuseon toimintakertomus,2011 [verkkodokumentti]

http://www.hel.fi/static/public/hela/Taidemuseon_johtokunta/Suomi/Paatos/2012/03-20_Taimujk_4_Pk/6E0AB1C1-5C89-4C6F-B137-B49C3329E275/Liite.pdf

(Luettu 21.01.2013)

<http://www.ironsky.net>

"Two Points of View" - vitriini

Yhtenä alkuperäisistä saarekkeista suunnittelin kaksi katseluvaihtoehtoa sisältävän vitriinin. Tämä korostaisi vaikutelmaa aiheiden ja sisällön moniulotteisuudesta. Rakennelman tarkoituksena olisi mahdollistaa kävijälle valinnanvapaus siitä kummalta puolelta hän esitettäviä esineitä tutkii. Toinen puoli tarjoaisi esim. historiallisen näkökulman esineeseen, kun taas vastapuoli tarjoaisi objektista elokuvan tekoon liittyvien yhtymäkohtien esittelyä. Tämä saattaisi lisätä mahdollisesti yksiulotteisiin ja helposti tulkittaviin esineisiin tietynlaista lisäarvoa niin ominaisarvollisesti kuin näyttelyn kokonaiskuvankin suhteen. Vitriinin katseltavat tilat tullaan jakamaan omiin osioihinsa, joissa esine esitetään kohdevalolla valaistuna. "Ikkunan" välittömässä läheisyydessä on kutakin lähestymistapaa tukeva, teipein toteutettu, ytimekäs informaatiopaketti, josta tulee esiin tarpeelliset tiedot kyseisen näkökulman tarkastelun avuksi.

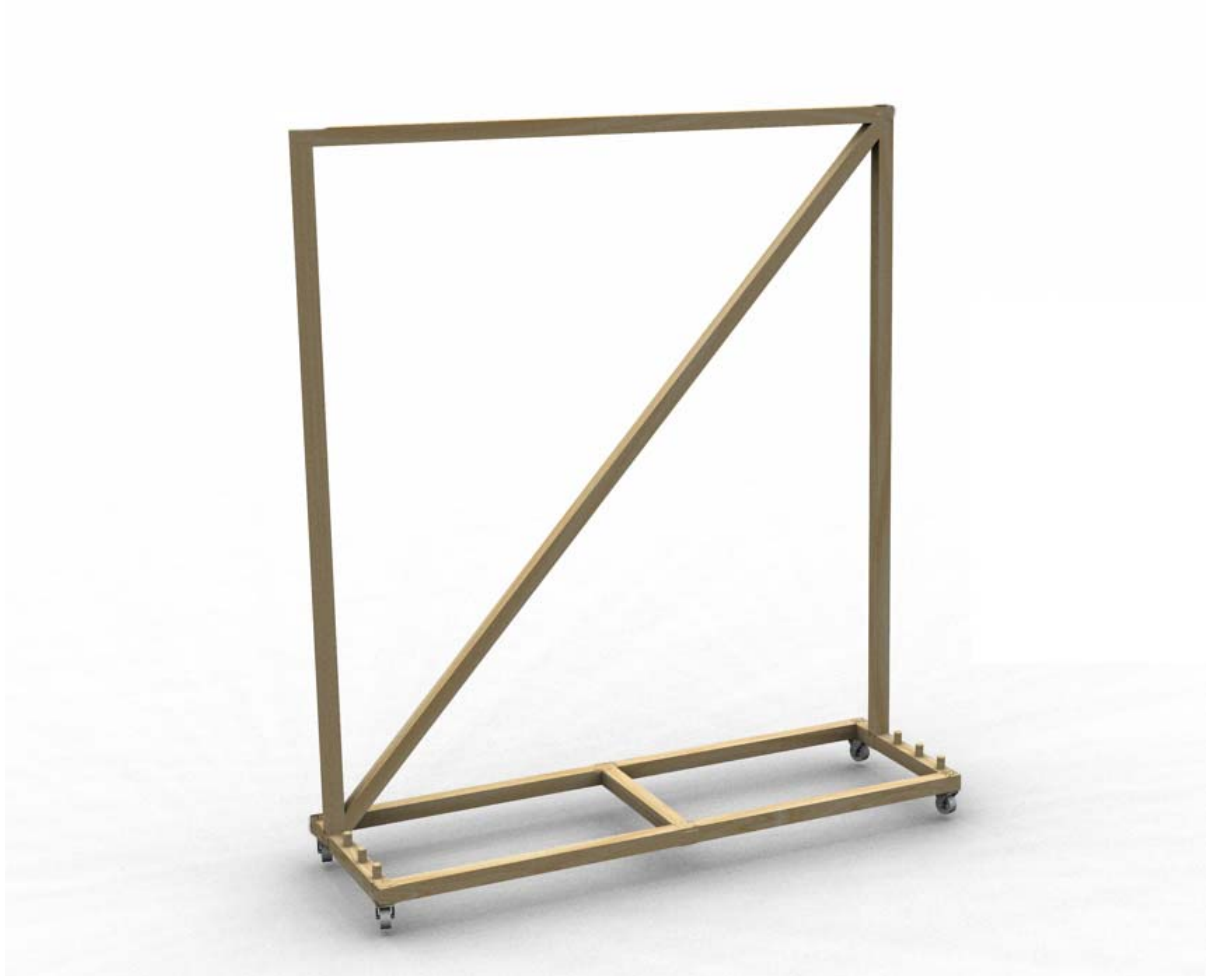


Kuva 1: Hahmotelma "Two Points of View"-vitriinistä.

Grafiikka (matte) teline

Esille ripustettavan mattegrafiikan ollessa melko suuressa roolissa näyttelyn, ainakin pinta-alallisesta sisällöstä, koin tärkeäksi että esillepanoratkaisuista ja niiden yleisilmeestä muodostuisi yhteneväinen tematiikka. Ratkaisuiden tulisi olla huokeita materiaalikustannuksiltaan sekä suhteelliseen helposti toteutettavissa. Muotokieleltään lisäarvoa esineisiin toisi elokuvanteon lavasteiden takainen maailma. Toivotussa tilanteessa kävijälle tulisi illuusio etuoikeutetusta tilanteesta, jossa hänelle esitellään elokuvanteon piilotettu puoli. Pinnat olisivat käsittelemättömiä ja luonnollisia, joka vahvistaa mielikuvan nopeasti ja jopa hie-man harkitsemattomasti suunnitellusta ja kasatusta julkikalusteesta.

Perusmateriaalina telineelle tulisi olemaan 48mm x 48mm mänty. Hahmomalleja tehdessä tuli ilmi että vertikaaliset rimat eivät voi sijaita pohjakehikon keskiosassa. Esitettävään materiaalin kohdistuu liian suuri kaatumisriski sekä suuremmilla että pienemmillä printeillä. Rimojen sijoittaminen neljäsosan kohdalla poisti ongelman ja toi telineeseen haluttua vakautta. Alaosaan upotettaisiin kolmeen eri kohtaan 12mm x 40mm puutapit, joilla valitaan esitettävän materiaalin kallistuskulma käyttötarkoituksen mukaan. Kaikkiin kulmiin lisätään perinteiset lukittuvat teollisuuspyörät, halkaisijaltaan 60mm.



Kuva 2: Hahmotelma grafiikkatelineestä.